

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia ini hanya dapat diperoleh dari proses belajar yaitu melalui pendidikan. Pendidikan dewasa ini bukan hanya untuk memenuhi target kurikulum semata, namun menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksud bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu menghafal materi pelajaran, namun pemahaman dalam arti luas yaitu lebih cenderung menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, praktek pembelajaran yang demikian masih belum diterapkan secara keseluruhan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan belum sesuai dari apa yang diharapkan.

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai

pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Pendidikan merupakan proses untuk membuat manusia dalam mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang terjadi. Suatu keberhasilan pembelajaran bukan hanya tanggungjawab lembaga pendidikan formal saja melainkan tanggungjawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pemerintah berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan-perbaikan dari sarana sampai prasarana pendidikan.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Prestasi belajar siswa itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara aktivitas siswa dengan strategi mengajar yang digunakan oleh guru.

Pada umumnya pembelajaran di sekolah dasar belum memperoleh hasil yang maksimal dan dapat dikatakan belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal tersebut terjadi karena dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa cenderung lebih pasif sedangkan guru masih banyak menggunakan metode mengajar yang konvensional sehingga proses belajar

mengajar menjadi kurang efektif dan efisien. Selain itu, kurikulum SD kurang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, karena tingkat perkembangan anak SD mulai dari hal-hal yang bersifat konkrit menuju ke hal-hal yang abstrak. Pada jenjang pendidikan untuk SD menitikberatkan pada pendidikan dasar termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diukur dari sejauh mana penguasaan anak dalam mengenal sejarah dilingkungan terdekat.

Banyak orang yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS sebagai pelajaran yang sangat membosankan dan menjenuhkan. Kebosanan siswa dalam belajar mata pelajaran IPS harus diatasi. Maka kewajiban guru adalah untuk menanamkan berbagai cara atau strategi pembelajaran agar siswa merasa senang terhadap mata pelajaran IPS dan materi-materi IPS dapat dipahami oleh siswa dengan baik.

Pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mengkaitkan permasalahan dan hubungan sosial antar masyarakat. Untuk itu, semua masyarakat termasuk siswa harus mengetahui tentang ilmu sosial sebab manusia adalah makhluk sosial sehingga harus mempunyai pengetahuan mengenai ilmu-ilmu sosial itu sendiri. Terdapat tanggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mudah, sehingga tidak perlu dirisaukan kesanggupan siswa untuk menguasainya. Namun, kenyataannya tidak semua siswa menunjukkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas IV di SD Negeri Karanganyar 01 Weru Sukoharjo dalam pembelajaran IPS aktivitas belajar siswa kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses

pembelajaran di dalam kelas, siswa cenderung pasif, aktivitas belajar siswa di dalam kelas kurang maksimal, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, siswa merasa jenuh atau bosan pada waktu pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa yang mengantuk, guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa merasa takut bertanya, hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 pada mata pelajaran IPS kurang dari (Kriteria Ketuntasan Minimal) KKM.

Suatu strategi untuk membantu meningkatkan kelancaran, efektifitas, dan efisiensi pencapaian tujuan keberhasilan pembelajaran IPS telah banyak dilakukan, diantaranya adalah dengan cara menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang telah dipaparkan oleh para pakar pendidikan. Menurut Dick and Carey (1996:183-184) yang dikutip oleh Rusmono (2012:22) strategi pembelajaran merupakan suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar tertentu pada siswa.

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa dan guru diatas adalah dengan cara menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan pemberian tugas berupa permasalahan-permasalahan kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok. Dengan pemberian permasalahan sebagai latihan memecahkan masalah di kelas secara berkelompok maka diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajarnya, sehingga terjadi pemahaman dan

penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas, menunjukkan bahwa masalah-masalah yang diuraikan pada latar belakang harus segera diatasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Oleh karena itu, penelitian tentang **“Penerapan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Weru Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013”** penting dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pada saat belajar dalam kelas, siswa cenderung pasif,
2. Aktivitas belajar siswa di dalam kelas kurang maksimal, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal,
3. Siswa merasa jenuh atau bosan pada waktu pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa yang mengantuk,
4. Guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa merasa takut bertanya,
5. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 pada mata pelajaran IPS kurang dari (Kriteria Ketuntasan Minimal) KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi obyek-obyek penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran untuk mata pelajaran IPS yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray*,
2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Weru Sukoharjo,
3. Indikator peningkatan aktivitas belajar yang dicapai siswa adalah adanya peningkatan aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan ide atau pendapat, mengerjakan soal-soal latihan dan tugas, dan berdiskusi kelompok,
4. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penerapan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01, Weru, Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan di atas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan:

1. Aktivitas belajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Weru Sukoharjo,
2. Hasil tes evaluasi kognitif siswa mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperkaya khasanah pengetahuan mata pelajaran IPS dengan menerapkan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Siswa termotivasi dalam pembelajaran mata pelajaran IPS,
2. Dengan diterapkan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPS, siswa SD akan dilatih dan dibiasakan untuk bekerja sama.
3. Penerapan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b. Bagi Guru

1. Upaya menawarkan inovasi dalam Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa.
3. Sarana bagi guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran yang inovatif.
4. Meningkatkan kinerja guru, karena dengan strategi ini dapat mengefektifkan waktu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

c. Bagi Peneliti

1. Memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pembelajaran IPS,
2. Mendapatkan fakta bahwa dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

1. Sebagai inovasi pembelajaran yang dilaksanakan guru.
2. Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran IPS khususnya.

e. Bagi Peneliti Lainnya

1. Memberikan masukan kepada peneliti selanjutnya agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada peningkatan aktivitas belajar dan untuk menerapkan proses pembelajaran yang

menyenangkan bagi siswa dengan Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi Tentang: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian.

BAB II Kajian Teori

Berisi Tentang: Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Aktivitas Belajar, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Kajian Penelitian yang Relevan, Kerangka Berfikir, Hipotesis Tindakan.

BAB III Metode Penelitian

Berisi tentang: Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Prosedur Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Validitas Data, Teknik Analisis Data, Indikator Pencapaian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang: Deskripsi Tempat Penelitian, Deskripsi Kondisi Awal, Deskripsi Masing-masing Siklus, Deskripsi Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Penutup

Berisi tentang: Kesimpulan, Implikasi, dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA